PENSAR VISUALMENTE

LENGUAJE, IDEAS Y TÉCNICAS PARA EL ILUSTRADOR

MARK WIGAN

Mark Wigan

PENSAR VISUALMENTE

Lenguaje, ideas y técnicas
para el ilustrador

¡EUREKA! – PENSAMIENTO VISUAL

La búsqueda de una ilustración inteligente, ambiciosa, rigurosa y significativa conceptualmente es un viaje sin principio ni final. El aprendizaje dura toda la vida y permanecer abierto y receptivo es la primera tarea de todo ilustrador.

La habilidad para el pensamiento visual ha de ejercitarse diariamente. Nuestra materia de estudio son, como en Sociología y Antropología, las personas y su contexto socio-cultural. Ser observador, saber escuchar y mirar el mundo son aspectos necesarios. La ilustración cuenta con un historial amplio y rico. Contextualizar el propio trabajo en esa historia es una buena forma de establecer un diálogo crítico y personal.

Para comunicar, dilucidar, profundizar e iluminar, el ilustrador debe estar interesado en las humanidades y la literatura. La curiosidad intelectual, el trabajo duro, la ambición y la pasión son tan esenciales como el juego y la experimentación. Pregúntate quién se beneficiará de tu trabajo y qué impacto tendrá en la gente. Es importante que tu personalidad y tus preocupaciones queden reflejadas en tus proyectos. El ilustrador contemporáneo Jon Burgerman comentaba sobre los temas explorados en su trabajo: "Me gusta trabajar con juegos de palabras sencillos y asociaciones de imágenes. Las ideas varían temáticamente dependiendo de a quién va dirigido el trabajo. Me gusta inyectar cinismo, cuestiones medioambientales, pullas, ansiedad y dulzura edulcorada siempre que sea posible".

A la hora de generar visualmente una idea o un concepto han de emplearse las capacidades analíticas e intuitivas. Existen varios métodos para resolver problemas de comunicación visual. Cuando trabajes a partir de un *brief* (instrucciones del cliente), reescribe la información con tus palabras para clarificarla. Identifica las preocupaciones y el contexto cultural del público destinatario. Investiga acerca del cliente; establece la función del proyecto, el tono de voz que requiere, el contexto y los medios que han de emplearse. Pregúntate si el proyecto es aceptable para ti desde un punto de vista ético. Tal vez sea necesario rechazar proyectos si éstos comprometen tus principios, las ilustraciones pueden publicarse a millares y provocarán un impacto en el receptor y es importante cuestionarse el interés y el propósito que mueven su producción.

El trabajo con proyectos de encargo requiere el buen manejo y distribución del tiempo para resolver problemas ajenos y plazos de entrega. A menudo hay que documentarse acerca de un proyecto, "incubarlo", interpretarlo y solventarlo con imaginación en muy pocas horas, por lo que es fundamental poseer una ética firme del trabajo. Los diagramas de araña, los mapas y las asociaciones de palabras e imágenes son ayudas que estimulan la creatividad.

¿Lluvia de ideas?

La búsqueda fructuosa de conceptos empieza por generar múltiples ideas. Se puede partir de prestar atención a cada palabra que guarde alguna analogía con tu proyecto personal y añadirle acto seguido una imagen.

Utiliza diccionarios, tesauros, Internet, cuestionarios, grupos de discusión, cuadernos de bocetos, archivos y documentación primaria y secundaria para expandir tus ideas. En esta fase del proceso de *brainstorming*, o lluvia de ideas, todas ellas tienen su potencial.

Establece combinaciones y vínculos; imprime giros nuevos a los clichés y a las soluciones más obvias. Para ello, puedes aplicar a tus borradores visuales técnicas como metamorfosis, transformaciones, repeticiones, ambigüedades, parodias, simplificaciones, adiciones, sustituciones, disfraces, modificaciones, *trompe l'oeil*, distorsiones, exageraciones, recortados (*cropping*), dobles sentidos y decoraciones.

Arthur Koestler afirmaba en *El acto de la creación*, obra de 1964, que "el prerrequisito de la originalidad es el arte de olvidar lo que sabemos en el momento adecuado".

Ser valiente, honesto y abierto para yuxtaponer al azar palabras e imágenes allanará el camino hasta dar con la iluminación, con el ¡eureka! que permitirá resolver el proyecto mediante un trabajo personal y original que entretenga, seduzca, eduque, provoque e inspire.

Generar muchas imágenes ayuda a refinar y a resolver las cuestiones compositivas y conceptuales. Antes de empezar a seleccionar las imágenes que son apropiadas para el proyecto asegúrate de que todos los aspectos del lenguaje visual han sido explorados concienzudamente.

Entre los elementos fundamentales del lenguaje visual y pictórico se encuentran: el uso del color, la textura, el contraste, la iluminación, los matices tonales, la forma, las relaciones de escala y tamaño, la yuxtaposición, la perspectiva, la jerarquía de conceptos, el equilibrio, la destreza, la superposición, el uso de la línea, la composición y el punto de vista.

Todos ellos pueden alterar el tono y la atmósfera de la ilustración. La metáfora, el símil y la sinécdoque, así como la metonimia y la sintaxis, son conceptos lingüísticos a los que recurrir a la hora de crear un lenguaje visual propio.

El uso de símiles visuales también contribuye a transformar la ilustración.

Cliente:
Illustrated Ape
Ilustrador:
Andrew Rae
Título:
Perverted Science

Un símil es **"una figura que consiste en comparar expresamente una cosa con otra, para dar idea viva y eficaz de una de ellas".** Diccionario de la Real Academia Española.

"El pensamiento del poeta debe ser generalmente tonalidad y cadencia, de la misma manera que en el artista el pensamiento es color, forma e imagen. En ambos casos, la disciplina de la formulación es inseparable de la propia disciplina del pensamiento." Ben Shahn, *The Shape of Content*, 1957.

Lluvia de ideas

Abajo se muestra una ilustración diagramática del autor del libro *Interiors of the Subterreans*, que explora las tribus juveniles en el Londres de los años ochenta. La ilustración se publicó originalmente en 1984 en la revista *i-D.*

Investigar

"Realizar actividades intelectuales y experimentales de modo sistemático con el propósito de aumentar los conocimientos sobre una materia determinada."

(Diccionario de la Real Academia Española).

Los ilustradores son coleccionistas obsesivos como las urracas, siempre a la caza de imágenes que sirvan como referencia. Para encontrarlas, acuden a todo tipo de mercadillos callejeros y rastrillos, bibliotecas, ferias del coleccionista, tiendas de segunda mano, subastas benéficas e Internet.

La elaboración de un archivo personal de referencias visuales puede consistir en un baúl lleno de cachivaches, en estanterías atestadas de libros y juguetes, o en imágenes archivadas y sitios web marcados como favoritos.

Ser un generalista en materia cultural es importante para el ilustrador y los archivos pueden abarcar una diversidad increíble: desde grabados victorianos a catálogos de venta por correo de los años treinta, anuarios de los sesenta, discos, sellos, carteles de películas, cómics, diferentes tipos de papel, postales, chapas, pegatinas de marcas de monopatines, juguetes japoneses, figuras de vinilo o *fanzines* punk de los setenta.

Estar al tanto de las tendencias y las teorías contemporáneas de la ilustración, el arte y el diseño es otro aspecto de la investigación. Es importante, aun así, no limitarse a imitar los estilos que están de moda. La investigación debe ser extensa y profunda, de manera que permita innovar, no copiar. Es necesario también responder con honestidad al material de investigación y ser fiel a uno mismo.

Para muchos ilustradores, la cámara digital, junto con el cuaderno de bocetos, se ha convertido en una nueva herramienta esencial, capaz de importar un enorme arsenal de imágenes directamente al ordenador. El utensilio digital clave para el ilustrador, el escáner, supone a su vez un medio veloz y eficaz de procesar el material recopilado y de crear con él tablones o murales donde vaya afianzándose la orientación del proyecto. Así, todo lo que esté relacionado con dicho proyecto puede disponerse a placer en la pantalla para estimular el desarrollo de ideas.

El ilustrador Rian Hughes afirma que él se documenta "haciendo bosquejos, pensando, leyendo... Me alimento de tanta información como sea posible, bebo de varias fuentes y dejo después que la cosa se filtre para obtener una solución elegante... o al menos eso es lo que intento".

Jon Burgerman, a su vez, afirma: "No creo que de repente ponga mi cerebro a funcionar en modo 'investigar', más bien se trata de un proceso de actividad continuada en el que hay que tener los ojos bien abiertos siempre. En el caso de tareas específicas, puede darse el caso de que salga por ahí a buscar cierta información determinada. Google es otro buen medio para mantener la mente fluyendo, perfecto para perezosos, si bien muy a menudo el material más interesante se encuentra lejos de la Red".

Muestras del material de referencia de los archivos de Wigan y el NEW Studio.

Cuadernos de bocetos

La palabra "boceto" suena algo ligera y vaga para hacer referencia a la herramienta esencial del día a día del ilustrador. Con todo, el cuaderno de bocetos es el terreno en el que los ilustradores juegan con las ideas: es un espacio personal para la exploración, la recopilación, el registro y la yuxtaposición de imágenes, así como para la reflexión y la evaluación.

Para un ilustrador el cuaderno de bocetos suele ser el lugar donde las ideas toman forma y se pulen. Los cuadernos se venden en todo tipo de tamaños, papel, colores y tapas, aunque otra alternativa es usar cuadernos de segunda mano, libros de imprenta en blanco, o bien otros hechos y encuadernados a mano con papel de diferentes colores.

Una función básica del cuaderno de bocetos es reflejar el progreso personal y servir de apoyo para futuros proyectos. En algunas ocasiones, la aproximación fresca y vigorosa de algunos dibujos en el cuaderno puede muy bien servir al propósito de un encargo sin que sea necesario un desarrollo ulterior. Es de gran utilidad tener cuadernos de tamaños diferentes con funciones distintas, por ejemplo, un cuaderno de dibujo para recoger notas visuales a partir de la observación directa, la memoria o la imaginación; un cuaderno o álbum con recortes; y un diario visual de bolsillo.

El cuaderno de dibujo se usa para experimentar con diferentes trazos y dibujos empleando técnicas y medios diversos. Dibujar a partir de la observación amplía el lenguaje visual personal y practicar diariamente en un cuaderno contribuye a formar una inteligencia visual. Materiales de todo tipo tienen cabida en la experimentación con el cuaderno, desde bolis, marcadores con punta de fibra o fieltro, lápices, grafito, pinturas pastel o acuarelas, hasta la plumilla o el carboncillo.

Los ejemplos de cuadernos de bocetos que muestran grandes dotes de observación y que logran capturar el mundo con dibujos hechos in situ se convierten en diarios o reportajes de viaje. Entre los ilustradores que han sobresalido en esta área se encuentran Paul Hogarth, Edward Adrizzone, Paul Cox, Edward Bawden, David Gentleman, Edward Lear y Aude van Ryn. El gigante del arte del siglo xx, Pablo Picasso, solía decir que él mismo era un cuaderno de bocetos. Para encontrar más inspiración puedes consultar también las reproducciones de cuadernos de bocetos de artistas consagrados. Muy recomendables son las de Leonardo da Vinci, Henry Moore, Alberto Durero, George Grosz, Egon Schiele y Jean Michel Basquiat.

Los cuadernos de recortes son archivos visuales de imágenes misceláneas halladas al azar que se clasifican en categorías o se integran en *collages*. En el cuaderno puede pegarse toda clase de material: fotografías, postales, fotocopias, chapas o telas, y hasta envoltorios y toda suerte de impresos. Se pueden ordenar y disponer según su

textura o su color, o temáticamente, como por ejemplo, partes del cuerpo, edificios, vehículos, paisajes, animales, fondos marinos o mapas.

Los cuadernos o álbumes de recortes son también herramientas útiles para la reflexión contextual y la conciencia autocrítica. En ellos cabe igualmente material promocional como *flyers*, pegatinas, invitaciones a exposiciones o críticas. En el caso de estudiantes de arte y diseño, los cuadernos de recortes son además una prueba esencial de su proceso individual de trabajo. Se emplean como diarios de aprendizaje y archivos de estudio y ponen de manifiesto la capacidad del pensamiento visual del estudiante, su grado de experimentación, de descubrimiento y de entrega.

Los diarios visuales de bolsillo sirven para definir pensamientos, tomar notas, hacer listas, registrar ideas y planear proyectos nuevos. Las ocurrencias pueden llegar en cualquier momento, ya sea en el bus, escuchando música o viendo la televisión. Tener una libreta de notas a mano puede ayudar a registrar el ¡eureka! en el momento preciso en el que salte la chispa.

Fuentes de inspiración

Las fuentes de inspiración y las influencias son, para el ilustrador, tan diversas y únicas como su propia obra. A continuación, se recogen descripciones diversas de influencias y fuentes de inspiración, y una mezcla ecléctica de inquietudes, temas e ideas a cargo de varios ilustradores internacionales.

El influyente Saul Steinberg decía: "Toda la historia del arte me ha influido: las pinturas egipcias, los dibujos de los servicios públicos, el arte primitivo y demencial, Seurat, los garabatos de los niños, el bordado, Paul Klee...".

1. Miles Donovan

"Cuando estaba en el instituto, en los años noventa, no necesitaba mirar a otros ilustradores para encontrar la inspiración: no había muchos en circulación que me gustasen y el trabajo de aquellos que sí admiraba era muy difícil de encontrar porque no teníamos Internet, por lo que la gente que me influyó en lo que hacía entonces y que sigue influyendo en lo que hago ahora son todos pintores muertos (cualquier cosa a la que pudiera echar mano en la biblioteca), como Basquiat, Warhol o Dubuffet. En cuanto a lo que me inspira hoy... Jamel Shabazz, Geoff McFetridge, Mike Mills, Michel Gondry, Spike Jonze, Saul Bass, M. Sasek, Jack Kirby, las carátulas de Blue Note, Rauschenberg."

2. Dennis Eriksson

"No tanto otras ilustraciones como otras disciplinas artísticas, como las películas de David Lynch, viejos menús de cena, la música de Kool Keith o Tav Falco, los diseños gráficos de Art Chantry, las pinturas al óleo de Wayne Thiebaud, la rotulación decimonónica... muchas cosas."

1

2

Ilustrador:
Yuko Kondo
Inspiración:
La lucha libre
Cliente:
Japan Mobile Co.

3

4

5

7

3. Bill McConkey

"Soy muy de la vieja escuela. Me fijo principalmente en el mercado norteamericano de ilustración porque tiene algunos de los mejores ilustradores figurativos y narrativos... Me interesan más los pintores tradicionales que la nueva remesa de artistas digitales..., todos, desde Norman Rockwell a Brad Holland, Michale J. Deas, C. F. Payne, David Bowers, Donato Giancola... la lista podría seguir y seguir."

4. Sarah Jones

"Los grandes accidentes, las mejores cosas, suceden precisamente cuando estoy intentando otras. Me conducen a donde no habría podido llegar de otra manera. ¡Un buen presupuesto siempre ayuda a que todo fluya mejor! Una tarea que me inspira y en mitad de la cual me sorprendo muchas veces es la de intentar descubrir la belleza en lo banal."

5. Paul Davis

"Puedo decir con sinceridad que me influye casi todo, sea en sentido positivo o negativo. Fundamentalmente, estoy en contra de cualquier fundamentalismo."

6. A. Richard Allen

"Los cómics europeos y la ilustración clásica, la conversación, beber, el cine, los libros, la buena televisión."

7. Elliot Thoburn

"La cultura juvenil, el cine, los colegas ilustradores, cualquier tío en el bus; la vida en general, podríamos decir."

8. Ian Pollock

"El dibujo, el dibujo puro y duro. La ilustración es dibujo publicado."

9. Peter Grundy

"El deseo de crear un lenguaje visual propio."

10. Pedro Lino

"Siempre trato de estar al tanto de la actualidad, de las cuestiones sociales y políticas; siempre estoy observando y escuchando a la gente de la calle, estudiándola. También estoy interesado en múltiples medios, como

el diseño gráfico, el arte urbano o el cine, la fotografía, la tipografía... me inspiro en todo ello."

11. Louisa St. Pierre

"En mi trabajo personal, aun a riesgo de sonar pretenciosa, me interesan las grandes cuestiones de la humanidad, la espiritualidad y el sentido de la vida... Ah, y soy una gran fan de los osos panda; debería incluir más en mi trabajo. ¿Investigación? Internet, libros, revistas, las conversaciones con amigos y colegas, seminarios... observar el mundo."

12. Florence Manlik

"Pues no sé... es un poco abstracto."

13. Joanna Nelson

"La mejor palabra para describir mi estilo es eclecticismo. En ese sentido, me parezco mucho a una mariposa. Las obras de Matisse fueron importantes para mí desde el principio —su uso del color y los patrones— y me gustan especialmente sus últimos *collages*, en los que literalmente corta el color con una sabiduría extraordinaria. Están también Paul Rand, Hannah Hoche, Matthew Richardson, Jan Lenica, Roman Cieslewwicz (pósters polacos), David Hockney y Pablo Picasso."

14. Kensuke Miyazaki

"El arte pop norteamericano, la animación japonesa, las casas encantadas, los parques de atracciones y los santuarios sintoístas."

15. Mick Brownfield

"Fuentes de inspiración... después de 36 años en los que he estado muy ocupado diría que sobre todo el teléfono, pero sigo acudiendo a imágenes de mis primeros años... los cómics, las pelis y los anuncios son mis verdaderas fuentes de inspiración."

16. eBoy

"Google, *blogs,* pelis, libros, ir de compras."

17. Joel Lardner

"Me fascina la imaginería siniestra y hermosa. Intento lograr cuadros decorativos

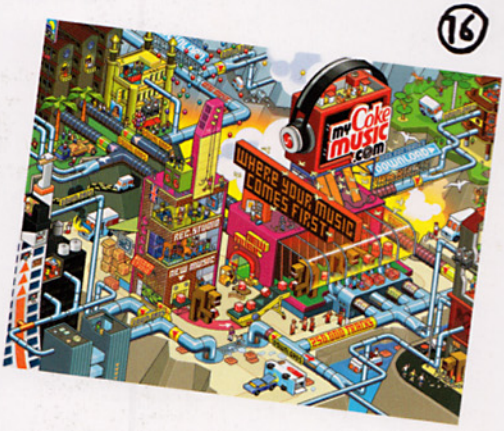
8

11

12

15

17



16

18

20

que transmitan una sensación de amenaza o incomodidad."

18. Soner On

"Trato sobre todo cuestiones de tipo social con las que me topo en mi barrio natal (Flatbush, Junction, en Brooklyn, Nueva York). Las costumbres y el lenguaje de los habitantes de Flatbush desempeñan siempre un papel importante en mis creaciones."

19. Serge Seidlitz

"El cine, la música, el diseño, viajo, leo cómics, me fijo en las portadas de los discos, en los *flyers*, en los envoltorios de comida... y, por supuesto, me inspiro en la gente que me rodea."

20. Annabelle Hartmann

"El día de los muertos, los tatuajes, las motos 'tuneadas', la cultura *surf*, la observación de mi entorno y los lugares a los que he viajado, sobre todo California."

21. Boudicon

"Gran parte de la investigación tiene lugar en mi interior, en mi inconsciente. Es la única biblioteca en la que realmente puedo confiar porque quiero hacer algo nuevo y no estar demasiado influido por otros. Otras veces la inspiración llega de fuentes y medios que operan en el hip-hop y la cultura contemporánea: libros, vídeos, revistas, música, cosas que he oído en el metro. Pero, en última instancia, es en mi inconsciente donde la indagación arranca."

22. Neil Webb

"¡La necesidad de ganarme el sueldo y el pánico a las fechas de entrega!
Rara vez me inspiro en otras ilustraciones, simplemente me vale casi todo, un poco de aquí y otro poco de allá. Es difícil delimitar las influencias porque creo que las de cada uno son únicas y profundamente inconscientes. Entre lo que me gusta ahora especialmente incluiría a Patrick Heron, la pintura figurativa que decora las antiguas ánforas griegas, el grupo Hella, Alighiero Boetti, Cy Twombly,

Ghost in the shell 2, gran parte del material de Neptunes —si bien nada de todo ello es particularmente visible en mi trabajo, que al final ha de adaptarse a su mercado—."

23. Alex Williamson

"Libros, literatura y ficción, narrativa y cine. Gran parte de mi trabajo trata de crear una narración congelando en el tiempo un momento ficticio, como si fuera una película o una novela atrapada en una sola imagen. La filosofía existencialista y el tratamiento del punto de vista están en la raíz de muchas de mis obras e ideas. También un amplio registro del trabajo de otros artistas: el arte pop, el surrealismo y el dadaísmo (en concreto, el lienzo de Maggritte *El asesino amenazado*), la fotografía de Jeff Wall, el trabajo de los pioneros del diseño gráfico Abram Games y Romek Marber, especialmente las cubiertas para las ediciones de bolsillo de la editorial Penguin en los años sesenta. También los carteles gráficos de los años sesenta y setenta de Polonia, Europa el Este y la antigua URSS; los paisajes urbanos, las ciudades, la gente, el cemento, los pasos elevados, los bloques de torres, las capas de texturas, las narraciones y el sentido."

24. Simon Pemberton

"Mi mayor influencia han sido siempre las texturas: solía pintarlas obsesivamente, después pasé a la construcción de *collages* en 3D a partir de colecciones gigantescas de objetos encontrados y más texturas y ahora las escaneo, las fotografío o las pinto. Todo lo apuntado y una fascinación contradictoria por el espacio vacío y el minimalismo."

EL DIBUJO – EL PROCESO DE DIBUJO

El dibujo es un proceso preparatorio con vistas a completarse en otro formato. Es también una disciplina y una forma de arte visual por derecho propio. La ilustración combina un dibujo convincente con la imaginación, las ideas y el contenido.

Para el ilustrador, el dibujo es una herramienta fundamental de pensamiento visual.

Las valoraciones acerca del dibujo varían enormemente. Hay quienes, por ejemplo, piensan que saber dibujar del natural no es una cualidad esencial, pero la mayoría de los ilustradores que han sido entrevistados para este libro a lo largo y ancho del mundo creían que sí lo era.

El ilustrador y diseñador de tipos Rian Hughes comentaba: "No hay sustituto para la comprensión y el manejo de la anatomía, la perspectiva y la composición. Sólo cuando has aprendido a dominar los aspectos técnicos puedes expresarte tú mismo satisfactoriamente".

El dibujo nos permite interpretar el mundo gráficamente al tiempo que inventamos mundos imaginarios propios. En tanto que una actividad compleja y multifuncional, el dibujo hace visibles nuestros pensamientos y articula perceptiblemente nuestras ideas y emociones.

El complejo proceso de dibujar supone mirar, ver, responder, improvisar, sentir, descubrir, negociar, diseñar, razonar, indagar, traducir, escrutar, ordenar, ubicar, objetivar, explorar, medir, documentar y comunicar. A la pregunta de qué le inspiraba, Ian Pollock contestaba: "el dibujo, el dibujo puro y duro. La ilustración es dibujo publicado".

Mediante la exploración de los límites de esta disciplina los ilustradores amplían su vocabulario visual. Una gran diversidad de medios y formatos, desde los tradicionales a las tecnologías de vanguardia, encuentran aplicación en innumerables contextos. El dibujo explora procesos de cognición, improvisación, gestuales y cinéticos.

En sus diferentes enfoques, el dibujo consiste en trazos, representaciones, escritura, sonido u objetos. Se puede dibujar en infinidad de ambientes, reales o virtuales, analógicos o digitales, arquitectónicos, interactivos y reactivos.

Hemos elaborado un extenso canon de artistas, ilustradores, diseñadores y animadores que nos permitirá explorar la influencia de las convenciones de la representación y las diversas interpretaciones del dibujo.

La línea cronológica

El dibujo ha desempeñado un papel fundamental a lo largo de la historia de la especie humana.

Las más tempranas muestras de este antiguo arte de las que se tiene noticia se encuentran en Lascaux, en Francia; y en Altamira, en España (véase página siguiente, imagen por gentileza del Deutsches Museum). Estas pinturas rupestres datan del año 12000 a. C. Adelantados respecto al lenguaje escrito, la función exacta que cumplían estos sofisticados dibujos sigue siendo un misterio. Aunque el propósito bien pudiera ser religioso o ritual, estas escenas de caza demuestran la necesidad primaria de comunicar y de dibujar del natural. Las convenciones estilísticas siempre han formado parte del dibujo.

En el Antiguo Egipto, los jeroglíficos integraban signos fonéticos y pictográficos con dibujos tanto abstractos como resultantes de la observación directa. El color guardaba un significado simbólico, las cabezas se pintaban de perfil, los torsos frontalmente y las piernas desde una perspectiva tres cuartos (testimonio de ello son los pergaminos ilustrados del *Libro de los Muertos* y los *Papiros de Ramsés*). Las convenciones simbólicas son manifiestas también en los dibujos diagramáticos de Mesopotamia y en el tratamiento del espacio, el color y la jerarquía visual del arte islámico.

En China y Japón el dibujo se ejecutaba con la fluida caligrafía del pincel. Los griegos y los romanos introdujeron las ilustraciones técnicas y nuevas ideas, como la proporción y la perspectiva. Los rollos de pergamino fueron sustituidos progresivamente por la vitela y, en el siglo I d. C., por los los códices. El culto religioso continuó informando la técnica del dibujo con la iluminación de textos sagrados, como el *Libro de Kells* en Irlanda, en el siglo VIII d. C. Las ideas clásicas fueron renovadas durante el Renacimiento italiano y la exploración intelectual de las artes y las ciencias situó al hombre como centro del universo. Las ideas y valores renacentistas se extendieron desde Italia a toda Europa. Se introdujeron y desarrollaron nuevos ingenios y sistemas de dibujo, así como estudios de anatomía, de proporción, geometría y composición. Los dibujos de los artistas-ilustradores Leonardo da Vinci (1452-1519), Miguel Ángel (1475-1519), Rafael (1483-1520), Holbein (1497-1553) y Alberto Durero (1471-1528) ejemplifican el magnífico uso de la línea, el tono y la claridad de la observación.

El enfoque renacentista del dibujo propició el establecimiento de academias y ha sido fundamental en la educación de los artistas de Occidente durante siglos. Fruto de ello fueron también los trabajos poderosamente imaginativos de El Bosco (1450-1516), Pieter Brueghel el Viejo (1520-1569) y Jacques Callot (1592-1635). Todos ellos se inspiraron en el arte popular medieval, en la narrativa y en la reflexión social. Nacía así la ilustración, una nueva tradición dentro del dibujo, extremadamente personal y creativa. El dibujo existe inserto en un conjunto de tradiciones y convenciones representativas, en una cultura, una ubicación geográfica y en un momento de la historia. Mediante el análisis semiológico y contextual podemos examinar cómo han afectado a su creación, su forma y su función factores de diverso tipo: sociales, ideológicos, políticos, rituales, religiosos, simbólicos, económicos, estéticos, comunicativos o tecnológicos. La línea interpretativa comporta, a su vez, muchas connotaciones y puede ser

HORA DE JUGAR – PROCESOS DE TRABAJO

"Yo pinto los objetos como los pienso, no como los veo." Pablo Picasso, 1959.

Los ilustradores trabajan generalmente con instrucciones (un problema visual) que tienen que resolver mediante la comunicación de una idea, que, a su vez, puede ejecutarse de muchas maneras, con inclusión de lo emocional, lo juguetón y lo fantasioso. Todo ilustrador tiene un proceso determinado de trabajo en el que emplea su habilidad y su imaginación, además de formas originales de pensar y actuar, de rastrear, navegar y de manipular técnicas, tecnologías y herramientas.

No existe una fórmula para la ilustración; el secreto es dar con una visión propia y ser honesto con uno mismo. La experimentación permite al ilustrador repensar, reinventar y redescubrir una visión personal única. Al tiempo que trabajan resolviendo los problemas visuales ajenos, los ilustradores dignos de interés dibujan sobre sus propias inquietudes y aficiones. Las obras más vitales desafían y trascienden los clichés y las limitaciones de las convenciones imperantes y la ortodoxia.

Confeccionar una imagen implica jugar y experimentar con las ideas, la forma, el color, la composición, los contextos y el contenido. El ilustrador con recursos se sirve de una caja de herramientas multidisciplinar para generar ideas y seleccionar, editar, testar y desarrollar procesos y materiales. Hoy día, los cambios continuos tienen un gran impacto en todas las formas de comunicación visual. Por ello, son de suma importancia la flexibilidad en el enfoque y el énfasis en el juicio crítico, en la producción de ideas y en los fundamentos del dibujo. Las nuevas tecnologías han de adoptarse con criterio e imaginación, siempre después de investigar métodos y técnicas alternativas.

La longevidad profesional de un ilustrador depende de su originalidad en el enfoque y de su capacidad para desarrollar un lenguaje visual personal y creativo, además de la comprensión de las prácticas profesionales e industriales y de los procesos de ilustración.

Hemos solicitado a ilustradores profesionales internacionales, consagrados y versátiles, que nos describieran sus procesos de trabajo. Como resultado, hemos obtenido un interesante cuadro de esta práctica a comienzos del siglo XXI. El juego y la experimentación adquieren más importancia a medida que los ilustradores generan ideas y las visualizan en un extenso registro de tecnologías y soportes tradicionales y modernos.

En un proyecto de un día llamado *Masquerade* [Mascarada], un homenaje a Saul Steinberg, estudiantes del primer curso de ilustración exploraron los temas de "representación", "identidad cultural", "género" y "raza" y respondieron visualmente a la pregunta "¿Qué cara es la que quieres mostrar al mundo?".

Neil Webb
"Pensar mucho, hacer bocetos, referencias fotográficas, y al ordenador."

Paul Davis
"Una libreta de notas detrás de otra, me pongo enfermo cuando se me olvidan ideas potencialmente buenas. Y no vagueo, hago fotos, dibujo, escaneo o trabajo con el Photoshop."

Rian Hughes
"La inspiración procede de muchas fuentes y es distinta en cada trabajo. La tarea en sí ha de tener alguna lógica interna y estructura, tanto conceptual como visual. Este todo armónico cristaliza por proceso de refinamiento, desde el coloreado básico al añadido final de sombras y texturas."

Ian Pollock
"Lápiz (ideas), tinta para las decisiones. Una hoja en blanco para tener la mente despejada. Estado de absoluta calma."

A. Richard Allen
"Cuadernos de bocetos, ideas, pulir los bocetos en el Photoshop, terminar el trabajo de líneas con pincel y tinta y escanear los colores aplicados en el Photoshop."

Alex Williamson
"*Collage* y montaje: uso fotocopias, dibujos, recortes, más fotocopias, dibujo, recortes de fotos y objetos múltiples para crear un *collage* de imágenes. Tengo una colección de imágenes y recortes con toda clase de formas y texturas con los que trabajo a menudo. Estoy interesado en la yuxtaposición y los accidentes que crean una nueva imagen a partir de elementos ya existentes. Al principio yo hacía serigrafías y sus procesos han informado la manera en la que ahora trabajo con los formatos digitales."

Dennos Eriksson
"Trabajo rápido, pero dibujo lo mismo una y otra vez. Repito el proceso hasta que estoy satisfecho. Si me quedo sin ideas, suelo llenar una mesa entera con dibujos que haya hecho antes y que me hayan gustado y los contemplo durante una hora. Para encontrar el punto adecuado trato de no limitarme a la primera idea; es importante seguir pensando. Sin embargo, si he dado con un buen concepto, dibujo una y otra vez hasta que funciona, no paso a la siguiente idea tras una sola prueba."

Florence Manlik
"No pienso, dibujo: en el transcurso se produce siempre algún accidente que hace que el dibujo evolucione hasta salvar el desastre. Algunas veces funciona y otras no."

Elliot Thoburn
"Buscar ideas y hacer la prueba final a tamaño real."

Simon Pemberton
"Mi producto final es digital, pero dibujo, pinto, hago fotos y compilo elementos para *collages* y los almaceno en el ordenador. Luego acudo a este material y manipulo mis propios dibujos y pinturas. Las ideas iniciales son simples garabatos, pero las composiciones suelen construirse así y rara vez se parecen mucho al resultado final."

Sarah Jones
"Comienzo dando vueltas por la casa, mirando libros con una taza de té. A continuación hago pruebas caóticas con tinta de impresión con rodillo y escáner. Finalmente, intento orquestar todo el tinglado con el ordenador."

Bill McConkey
"Todo trabajo comienza obviamente con el *brief*. Hablo con el cliente una vez que lo he leído para discutir los detalles que aún no han sido perfilados. Mi siguiente paso es crear una imagen en miniatura, habitualmente en papel rayado, no hace falta ser muy cuidadoso en esta fase. Lo siguiente es hacer un borrador. Mando un bosquejo con la composición y los elementos principales. Después amplío la miniatura hasta el tamaño en el que voy a trabajar y la utilizo como base. Pulo todos los detalles en la pantalla y edito todo lo que necesite ser editado. Odio las restricciones que impone un dibujo a lápiz detallado en un estadio tan temprano del proceso. Me gusta encontrar intuitivamente el camino hacia la solución final."

Chris Drury
"Tras unas semanitas de garabatos, compongo un *collage* con mis ideas y observo qué elementos funcionan bien a base de corta-y-pega. A partir de aquí, hago dibujos en boli más terminados, los escaneo, los coloreo y los retoco con Freehand."

eBoy
"Podríamos llamarlo rotación..., uno de nosotros define las bases, como cuadrícula y resolución, el siguiente eBoy continúa, etc. Esto puede durar semanas o meses dependiendo del número de píxeles. Evita el aburrimiento y produce un trabajo rico en capas."

Mick Brownfield
"Mi proceso de trabajo consiste en recibir un encargo, discutir las instrucciones, la fecha de entrega y los honorarios. Comienzo los bocetos a lápiz y se los envío al cliente por *e-mail*. Si son aprobados, decido el estilo y las técnicas más adecuados. Termino la ilustración y me aseguro de que el cliente la reciba el día de la entrega, nunca antes."

Peter Grundy
"Proyecto de un cliente: documentación/discusión/reflexión/idea/creación.
Proyecto personal: idea/creación."

Peter Gudynas
"Antes de 1987 la mayor parte de mi trabajo incluia fotomontaje y técnicas de aerógrafo. Desde entonces, he explorado el potencial de los soportes electrónicos y la manipulación de imágenes: entre 1986 y 1990, con los PC de Olivetti, el controlador de gráficos de 8 bits Pluto y el *software* Point para diseño en 2D. Desde 1990 con Apple Macintosh, 8500, G3, G4, G5, Photoshop, Illustrator y *software* 3D. Hago dibujos sobre papel, bocetos en miniatura para desarrollar una idea y una composición, trabajo con material de diversas fuentes cuando es necesario. Una vez que tengo una base paso al ordenador y preparo todo el material fotográfico y los diseños tradicionales que necesito escanear."

Taller de experimentación

Las imágenes expuestas debajo y en las páginas siguientes muestran a Mark Pawson en plena faena: coleccionista, productor y distribuidor de un registro variado de trabajos, desde libros de artistas, chapas, reproducciones gráficas, camisetas y postales, además de ser desde hace años miembro de la red internacional de *mail-art*.

Afirma que le gusta "poseer los medios de producción". La casa de Pawson es una librería, un museo y un centro de documentación donde siempre tiene varios proyectos en marcha al mismo tiempo.

Describe su proceso de trabajo como "un proceso continuo, impulsivo e inconcreto que incluye filtrar, ordenar, editar, agrupar, olvidar, recordar ideas, temas, materiales...".

Mark Pawson

"Trabajo a base de ideas convertidas en bocetos y garabatos en libretas de notas y post-it®. Algunas de ellas salen a la luz, otras se quedan atrás. Después, decido si es más conveniente presentarlas como un libro, una tarjeta, una chapa... lo que sea, y cuáles son los formatos y los métodos de producción apropiados. Hago versiones de prueba que rondan por la casa durante siglos y recopilo anotaciones y sugerencias. Decido cuántos hago, los hago, les pongo precio, los vendo y los distribuyo."

Soportes mixtos (*cross-media*) y *collages* culturales

Tres términos que han tenido un impacto cultural significativo en la confección de imágenes son:

***Collage*:** Su origen se remonta a principios del siglo xx y deriva del francés. Su significado literal es "pegar". Es una forma artística en la que materiales diversos, como fotografías y trozos de papel o tela, son organizados y pegados en un soporte.

Montaje: Tiene también su origen en la Francia de principios del siglo pasado y deriva de *monter*, "montar". Designa la técnica que consiste en seleccionar, editar y ensamblar secciones diferentes de película para formar una nueva unidad ininterrumpida y completa. Puede operar con fragmentos de imágenes, texto o música.

Ensambladura (*assemblage*): Máquina u objeto compuesto por piezas encajadas. Obra de arte realizada mediante la agrupación de objetos hallados o sin relación previa entre sí.

La gente siempre ha coleccionado, editado y ensamblado materiales diversos con fines comunicativos, rituales y decorativos. Las civilizaciones antiguas y las sociedades tribales primitivas y contemporáneas han usado el *collage* para adornar sus cuerpos, máscaras, ropajes y joyas.